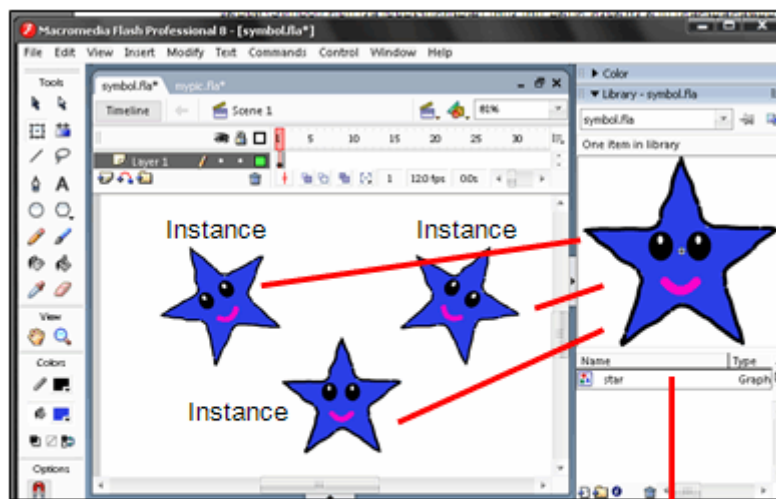


ใบความรู้หน่วยที่ 5

ซิมบอลและอินสแตนซ์


ซิมบอล (Symbol) คือการนำออบเจกต์ที่เป็นภาพกราฟิก ปุ่มกด หรือรูปวี มากำหนดเป็นต้นแบบ เพื่อนำไปใช้เป็น ส่วนประกอบในชิ้นงาน โดย Symbol ที่ถูกสร้างขึ้นจะถูกจัดเก็บไว้ใน Library เราไม่สามารถนำ Symbol มาใช้งานบน Stage ได้โดยตรง แต่เราจะนำเพียงสำเนาของ Symbol หรือ ที่เราเรียกว่า อินสแตนซ์ (Instance) มาใช้ ซึ่งหนึ่ง Symbol สามารถ นำมาใช้งานเป็น Instance ได้หลายอันบน Stage โดยแต่ละ Instance อาจถูกปรับแต่งรายละเอียด เช่น ขนาด สี ฯลฯ แต่ทั้งหมดก็มาจาก Symbol และการเปลี่ยนแปลง Instance จะไม่มีผลกับ Symbol แต่การเปลี่ยนแปลง Symbol มีผลกับ instance





Symbol ต้นแบบเมื่อถูกสร้าง
จะถูกจัดเก็บไว้ใน Library

การ นำ Instance มาใช้งานซ้ำๆกันบน Stage มีข้อดีคือจะช่วยให้ File Movie ของเรามีขนาดเล็กลง กว่าที่เราทำการ สร้างรูปทรงแบบเดียวกันขึ้นมาใหม่บน Stage

ชนิดของ Symbols

1. **Movie clip Symbols**  เป็นซิมโบลแบบมูฟวี่คลิบ ใช้สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสั้นๆ โดยสามารถนำไปใช้ประกอบมูฟวี่ที่สร้างขึ้นได้ตามจำนวนที่ต้องการ เปรียบเสมือนมูฟวี่เล็กในมูฟวี่ใหญ่

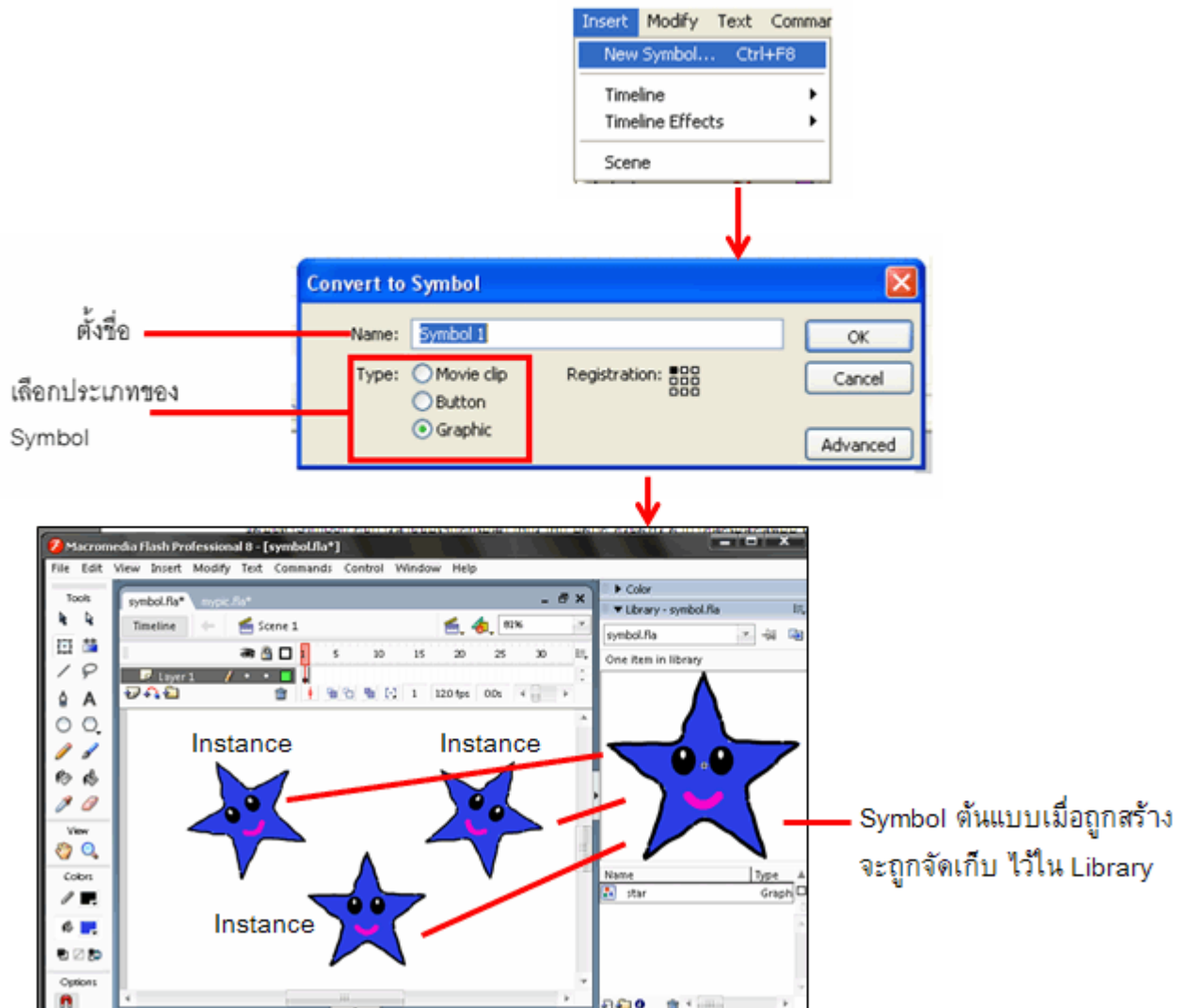
2. **Button Symbols**  เป็นซิมโบลแบบปุ่ม ใช้สำหรับสร้างปุ่มกดเพื่อโต้ตอบกับผู้ใช้โดยผ่านการคลิกเมาส์ วางเมาส์บนปุ่ม หรือการคลิกบนปุ่ม สามารถใส่เสียงและสามารถใส่ Action Script ได้

3. **Graphic Symbols**  เป็นซิมโบลแบบกราฟิก ใช้สำหรับการสร้างภาพและส่วนประกอบของภาพเคลื่อนไหว โดยแสดงภาพในบทบาทภาพนิ่ง ไม่สามารถใส่เสียงได้ แต่สามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้

การสร้าง Symbol

◆ **กรณีที่ 1 : การสร้าง Symbol ขึ้นมาใหม่**

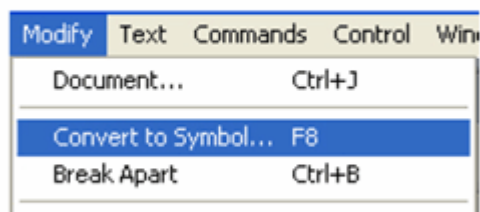
1. เลือกคำสั่งเมนู Insert > New Symbol หรือกดปุ่ม <Ctrl> + <F8> จะปรากฏหน้าจอ Create New Symbol
2. จากนั้นจากปรากฏหน้าต่างให้ตั้งชื่อ และเลือกประเภทของ Symbol ตามที่ต้องการ แล้วคลิก OK
3. วาดภาพลงบน Stage ตามที่ต้องการ



◆ กรณีที่ 2 : การสร้าง Symbol จาก ออบเจกต์ที่มีอยู่แล้วบน Stage

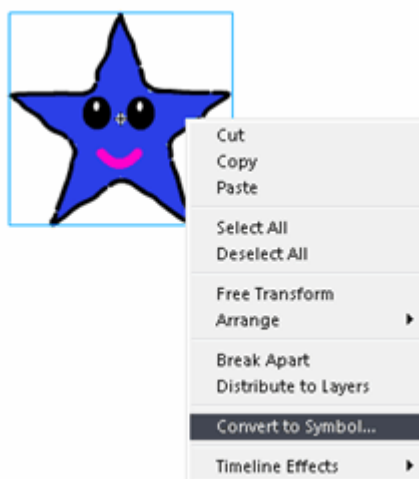
วิธีที่ 1

1. คลิกเลือกอบเจกต์ที่เราต้องการเปลี่ยนให้เป็น Symbol
2. เลือกคำสั่ง Modify > Convert to Symbol หรือกดปุ่ม F8 ที่คีย์บอร์ด



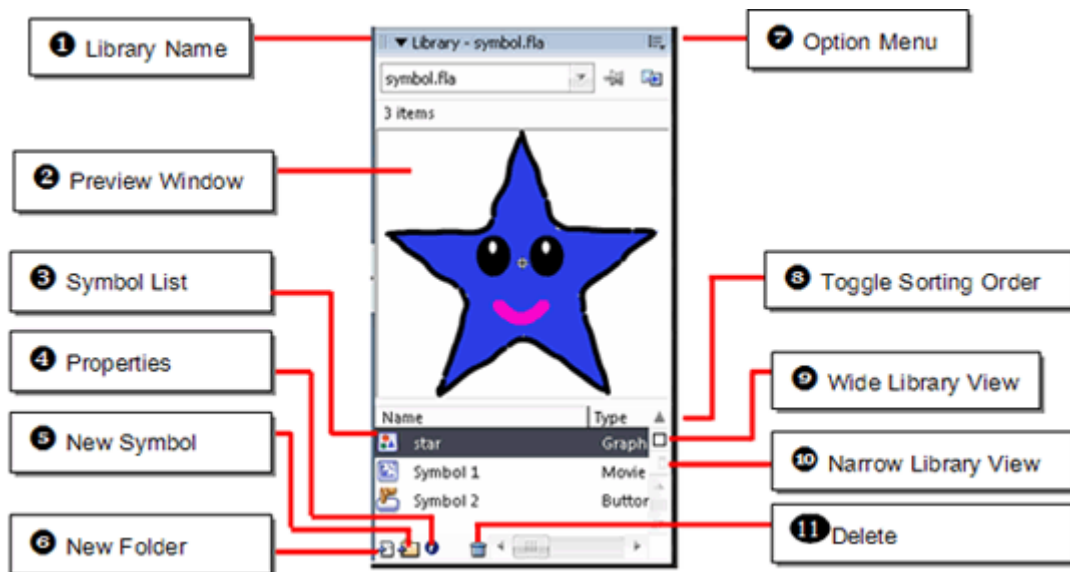
วิธีที่ 2

1. คลิกเลือกอบเจกต์ที่เราต้องการเปลี่ยนให้เป็น Symbol
2. คลิกขวาแล้วเลือก Convert to Symbol



Library

Symbols ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมาจะถูกเก็บไว้ในที่ที่หนึ่งเพื่อการใช้งาน Library คือแหล่งที่เก็บ Symbols รวมถึงการนำเข้าข้อมูลต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น โดยที่ไฟล์เอกสารต่าง ๆ จะมี Library ของตัวเองถ้าต้องการเรียกใช้ Panel Library สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกที่ Windows > library หรือกดปุ่ม <Ctrl> + <L> หรือกดปุ่ม F11 ซึ่งส่วนประกอบของ Library มีดังนี้



- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Library Name | ชื่อของ Library |
| 2. Preview Window | แสดง ที่คลิก Symbol เลือกในรายการ |
| 3. Symbol List | รายการข้อมูลของ Symbol |
| 4. Properties | เปิด Properties Inspector ของ Symbol ที่เลือกเพื่อนำมาแก้ไข |
| 5. New Symbol | สร้าง Symbol ใหม่ |
| 6. New Folder | สร้าง Folder ใหม่ |
| 7. Option Menu | แสดงจอภาพย่อยของ Library |
| 8. Toggle Sorting Order | จัดลำดับ Symbol ในรายการ |
| 9. Wide Library View | ขยาย Panel Library |
| 10. Narrow Library View | ย่อ Panel Library |
| 11. Delete | ลบ Symbol |

การเปิดใช้ Library ของไฟล์อื่น

1. เลือกคำสั่ง Import > Import to Library
2. เลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด
3. จะปรากฏไฟล์ที่เลือกในหน้าต่างของ Library